

На правах рукописи

Хазиева Наталия Олеговна

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ПРОСТРАНСТВО
СОЦИАЛИЗАЦИИ
(социально-философский анализ проблемы)**

Специальность 09.00.11 – социальная философия

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Казань - 2014

Работа выполнена на кафедре общей философии философского факультета
ФГАОУ ВПО «Казанский (Приволжский) федеральный университет»

Научный руководитель

доктор философских наук, профессор
Щелкунов Михаил Дмитриевич

Официальные оппоненты

доктор философских наук, доцент
ГОУ ВПО «Башкирский государственный
университет»
Елхова Оксана Игоревна

кандидат философских наук, доцент
ФГБОУ ВПО «Казанский
государственный энергетический
университет»
Стеценко Денис Николаевич

Ведущая организация

**ФГБОУ ВПО «Казанский государственный
университет культуры и искусств»**

Защита состоится 15 января 2015 года в 14 часов на заседании
диссертационного совета Д 212.081.16 при Казанском (Приволжском)
федеральном университете по адресу: 420008, г. Казань, ул. Кремлевская,
д.35, ауд. 1607.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке имени Н.И.
Лобачевского Казанского (Приволжского) Федерального университета.
Электронная версия автореферата размещена на официальных сайтах
Высшей аттестационной комиссии при Министерстве образования и науки
Российской Федерации (<http://vak2.ed.gov.ru/>) и Казанского (Приволжского)
федерального университета (http://kpfu.ru/dis_card?p_id=1883).

Автореферат разослан

«___»

2014 г.

Ученый секретарь

диссертационного совета,

кандидат философских наук, доцент



Г.К. Гизатова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы диссертационного исследования. Ближе к середине двадцатого столетия в естественных науках, таких как физика, химия, математика, программирование и др., возникло и закрепилось понятие виртуальной реальности, способное описать различные естественные и искусственные состояния изучаемых объектов. Затем оно многократно уточнялось: у виртуальной реальности появлялись новые грани, виды, подвиды. Различные области наук акцентировали свое внимание на определенных свойствах, качествах виртуальной реальности, тем самым понятие продолжило свой рост. Безусловно, истоки происхождения оставили свой отпечаток, и, говоря «виртуальная реальность», мы изначально подразумеваем некое компьютерное киберпространство, искусственную среду, т.к. благодаря именно компьютерным технологиям этот термин вошел в нашу повседневную жизнь и стал популярным.

У естественных наук понятие было заимствовано социогуманитарными науками, в которых оно, не сумев избежать значительных преобразований, обрело собственное оригинальное звучание. Родственные философии науки, такие как психология, социология и др., сумели увидеть в ней понятие, способное не только описать некоторые имеющиеся состояния и процессы, но и реализовать новый способ видения имеющихся актуальных проблем, а также очертить новый круг вопросов. Например, на стыке философии и психологии зародилась виртуальная психология, объектом исследований которой стали взаимодействия человека и кибернетического пространства. В последствии на основании полученных результатов была образована виртуалистика, больше мировоззренческая система, нежели наука в строгом смысле. Она была призвана помочь исследователю философски осмыслить саму виртуальность, а так же процессы и условия порождения виртуальных реальностей и их свойств.

Безусловно, этими областями науки не может быть исчерпано современное применение понятия виртуальной реальности. Оно превзошло себя, и из состояния узкоспециализированного, технического и научного было расширено до пределов возможного. Так под виртуальным стали подразумевать потенциальное, возможное, идеальное, фиктивное, воображаемое, нереальное, порожденное и пр. В повседневной речи привычные фразы о несбыточности, бессмысленности и трагической раздвоенности существования человека: «Витаешь в облаках», «Ты пребываешь в мире грез», «Живешь иллюзиями» и пр., были дополнены новой: «Ты живешь в виртуальном мире!». Возникли понятия «виртуальной

дружбы», «виртуального общения», «виртуальной любви» и пр. Виртуальная реальность проникла даже в искусство: литературу, киноиндустрию и т.д. В каждой из областей ее применения раскрываются все новые грани и смысловые оттенки. Виртуальная реальность стала неотъемлемой частью жизни современного человека.

Виртуальная реальность претерпела качественный скачок – она приобрела мировоззренческий аспект. Более того, она стала философским понятием; категорией философии, не только олицетворяющей некие предельно абстрактные умопостигаемые конструкты, но и способной отражать проблемы, связанные с самой повседневной жизнью человека, его природой, его бытием.

Виртуальные миры, как неотъемлемая часть жизни, принимают непосредственное участие в социализации человека. Невозможность пройти процесс социализации в силу многих причин и проблем, содержащихся как в наличной действительности, так и в самом человеке, вынуждает его обратиться за помощью к виртуальным мирам.

Таким образом, актуальность темы диссертации заключается в попытках преодоления предметной ограниченности частно-научных подходов, ухода от отождествления с одним из ее множества конкретных воплощений, и выявления метафизических оснований виртуальной реальности как пространства социализации. Виртуальная реальность есть умозрительная конструкция, идеальное пространство, надстроенное над действительным, но ставшее неотъемлемым фактором «подлинной» экзистенции человека. Она есть, прежде всего, пространство социализации, продуцированное человеком по причине наличия в актуальном мире изъянов, не позволяющих человеку пройти традиционный процесс социализации. Пребывание в виртуальных мирах, а также само перемещение из актуального мира в виртуальные и обратно, способно дать человеку возможность достижения собственной полноты бытия. Личность, как продукт столь сложных социализирующих путешествий, зачастую балансирует между жизненными позициями, воплощенными в активных социальных преобразованиях (вопреки всему или соотнося с наличной действительностью) или пренебрежением актуальной реальностью в пользу виртуальной.

Степень разработанности проблемы. Феномен виртуальной реальности изучает как наука, так и философия. В рамках научного анализа следует выделить естественно-научный и социо-гуманитарный подходы.

Естественно-научный подход освещает проблему виртуальной реальности достаточно панорамно. Заслугой естественных наук является

введение данного термина в научный лексикон. Однако широкое распространение и общественное внимание виртуальная реальность приобрела благодаря компьютерным технологиям.

У истоков создания и введения в обыденную жизнь компьютерных киберреальностей стояли Дж. Винс, М. Хайм, Дж. Ланье и другие. За быстрым распространением технологий по созданию виртуальных компьютерных реальностей, последовал анализ технико-технологического аспекта виртуальной реальности. Так, Ф. Хэммит одним из первых обосновал теоретические основы понятия виртуальной реальности. У. Брикен исследовал влияние виртуальной реальности на возникновение информационного общества. Ф. Беркер изучал виртуальные реальности, нацеленные на помощь людям с ограниченными возможностями. В рамках отечественной науки следует выделить исследования В.Г. Горохова, М.А. Розина, А.В. Говорунова, В.С. Бабенко, В.В. Николина и Д.М. Федяева.

Со временем естественнонаучные исследования приобрели социальный аспект: наряду с особенностями самих виртуальных миров, начал изучаться сам человек как творец и участник компьютерной реальности. Так, Н. Винер рассматривает соотношение между творческими силами человека и созданной им кибернетической машиной. Пьер Леви, один из самых уважаемых теоретиков цифровой культуры, подробно описывает киберпространство с антропологической, культурной и социологической точек зрения.

Тем не менее, такой подход не может дать полноценного и адекватного понимания феномена виртуальной реальности, когда последняя понимается лишь как искусственная рукотворная среда, необходимая человеку, чаще всего, в качестве пространства имитации свойств внешнего мира.

По сравнению с естественными социо-гуманитарные науки понимают виртуальную реальность шире, обращая свое внимание в первую очередь на человека и те изменения, которые происходят с ним при его взаимодействии с виртуальной средой. Более того, результаты исследований одной науки часто используются другими при попытках построения различных моделей действительности. Так, например, в рамках психологии и виртуалистики важны исследования Н.А. Носова, О.И. Генисаретского, М.А. Пронина, Г.П. Юрьева, В.Ф. Жданова, О.С. Анисимова, М.Ю. Опенкова, Я.В. Чеснова, С.И. Орехова, Д.В. Пивоварова и многих других. М. Белинская Е.П. и Жичкина А.Е. изучают закономерности построения сетевой идентичности. А Л. Манович рассматривает экран компьютера как сложную психологическую структуру.

Виртуальная реальность не обошла стороной и исторические науки. Э.Ф. Асадуллин предлагает рассматривать историю человечества как процесс, имеющий виртуальную природу. Р. Шредер осуществляет социологический и исторический анализ происхождения виртуальной реальности как формы социальной жизни.

В сфере образования виртуальная реальность также сыграла значимую роль. Например, исследования Д.И. Шапиро посвящены методологическим проблемам разработки систем виртуальной реальности, обучению и творчеству на базе подобных систем. В.С. Степин изучает особенности применения технических средств виртуальной реальности в научном познании.

Иванов Д.В. рассматривает логику виртуальной реальности.

Понятие виртуальной реальности теперь можно обнаружить в искусстве и эстетике. Исследования А.А. Анискина посвящены виртуальной коммуникации, сетевой этике и виртуализации личности. П.И. Браславский, Ю.А. Мелков осмысливают феномен виртуальной реальности в культурологическом ключе. Е.А. Жиндеева рассматривает художественный текст как систему виртуального мира.

Особенность социо-гуманитарных исследований заключается в том, что в них возможен выход на мировоззренческие аспекты виртуалистики. Так Е.Е. Таратута анализирует концепции виртуального и виртуальной реальности. М. Эпштейн рассматривает модальности сущего, возможного, необходимого. Захряпин А.В. изучает тенденции и факторы становления и развития виртуального мировоззрения. М.Д. Щелкунов рассматривает виртуальную реальность как продукт взаимодействия человека сначала с естественной средой, а затем искусственной, демонстрируя противоречивость последнего.

Однако и социо-гуманитарные науки, несмотря на многосторонность изучения и всю палитру применения разработок виртуальной реальности, не в состоянии построить единую онтологию виртуальной реальности, ввиду того, что последняя понимается и как компьютерная среда, и как некие психические состояния человека, и как исторический процесс, и пр.

Таким образом, феномен виртуальной реальности не чужд абсолютно всем наукам. Но стоит отметить, что зачастую сама виртуальная реальность преподносится в исследованиях довольно однообразно. Можно сказать, что научные средства не в состоянии дать панорамного видения феномена и не предполагают исследование особенностей виртуальной реальности как пространства социализации.

Ближе всего к решению данной проблемы подбирается философия, попутно ставя вопросы о возможности и качестве социализации в виртуальной среде. В рамках философского анализа можем выделить исследования, посвященные поиску и анализу онтологических оснований виртуальной реальности, а также исследования, носящие социально-философский характер. В пределах первой группы проблем можем назвать имена В.П. Котенко, И.А. Акчурина, А.В. Родина, Нуруллина Р.А. и А.Ю. Севальникова, В.Н. Короткова, Фимина А.Ю., А.А. Трофимовой, исследующих онтологические, гносеологические и аксиологические корни виртуальной реальности. В.И. Самохвалова подходит к изучению виртуальной реальности как управляемому бытию. С.С. Хоружий строит единую онтологию виртуальной реальности. О.И. Елхова изучает соответствия между реальностью перцептивных впечатлений и действительностью, предлагает рассматривать виртуальную реальность как особый горизонт бытия.

Проблемам человека в виртуальной реальности посвящены работы Е.Н. Князевой, В.Э. Войцеховича, А.В. Львова.

В рамках социально-философского подхода Марк Колтко-Ривера описывает потенциальное социальное воздействие виртуальной реальности на все сферы жизни человека. Бенджамин Уолли и Дж. Рива исследуют реальность виртуальной реальности и драматические последствия внедрения виртуальной реальности в жизнь людей.

Весьма интересным является интерпретация виртуальной реальности С. Жижеком. Он переворачивает привычное нам понятие «виртуальная реальность» и предлагает говорить о «реальности виртуального».

О.Д. Агапов изучает феномен виртуальной реальности как фактор социально-исторического бытия. В.В. Тарасенко предлагает к рассмотрению нового человека – «человека кликающего».

Отметим, что среди большого количества работ, посвященных проблемам виртуальной реальности, присутствуют работы, которые рассматривают виртуальную реальность непосредственно с точки зрения ее участия в процессах социализации человека и становления общества. Однако круг подобных работ небольшой, и носит преимущественно описательный характер. Виртуальная реальность здесь действительно понимается как среда социализации, однако по-прежнему имеет искусственную технологическую природу. Е.Г. Прилукова изучает виртуализацию политической жизни. М. Маклюэн изучает взаимодействия человека и средства массовой информации, исследует их психологические и социальные последствия. Ш. Теркл и Кудрин Б.И., В.А. Киносьян изучают уязвимость человека перед

компьютерными технологиями. Л.П. Тимофеева интерпретирует прорыв человека в виртуальную реальность как уникальную возможность создания новой искусственной среды и способа жизни нового человека – Номо Virtualis. А.А. Малышко подвергает глубокому понятийному и смысловому анализу феномен виртуальной реальности и старается выявить влияние виртуальной реальности на функционирование и развитие общества и человека.

Однако и в рамках социально-философского подхода нет единого понимания виртуальной реальности. Некоторыми исследователями она олицетворяется с идеальным вообще, что лишает нас возможности четкого представления о ее свойствах и границах данного понятия. С другой стороны, исследования проблем возникновения виртуальной реальности носят психологический характер, когда большее внимание уделяется негативным последствиям внедрения виртуальных реальностей в жизнь человека и его пребыванию в них. Редко виртуальная реальность в исследованиях выступает как фактор или сфера социализации индивида, однако подобные работы носят преимущественно описательный характер. Важность самой проблемы социализации человека в виртуальном пространстве предполагает необходимость изучения виртуальной реальности именно как пространства социализации.

Объект и предмет исследования. Объектом исследования выступает социальная реальность как пространство бытия человека. **Предметом исследования** выступает виртуальная социальная реальность как сфера социализации (до-социализации) индивида.

Цели и задачи диссертации. **Цель диссертации** – социально-философский анализ особенностей процессов социализации в пространстве виртуальной социальности.

Для достижения данной цели поставлены следующие **задачи**:

1. Показать предельность научного понимания виртуального, когда виртуальная реальность чаще всего отождествляется с одной из ее форм. И таким образом, выйти в область философского анализа для построения панорамного видения данного феномена.

2. Исследуя присутствие виртуального в жизни человека сквозь призму историко-философского дискурса показать специфику понимания виртуальной реальности, особенностей философского представления о ее становлении и превращении в сферу социального бытия человека при условии обретения идеальным и реальным пространствами аксиологического измерения.

3. Применяя аксиологический подход уточнить онтологический статус виртуальной реальности; выяснить ее виды, их взаимодействие друг с другом и актуальной социальной реальностью.

4. Уточнив причины и условия творения человеком виртуальной реальности, показать в целом влияние виртуальных миров на социализационные процессы.

5. Воплощая принцип восхождения от абстрактного к конкретному, сначала на примере эпохи Постмодерна, а затем на примере постсоветской России, реконструировать личность современного человека как результат взаимодействия виртуальных и актуальных социальных миров.

Методология исследования. Методологическую базу данного исследования составляют как общенаучные, так и философские методы. Среди научных методов были использованы: метод единства исторического и логического; методы анализа, синтеза и сравнения; метод восхождения от абстрактного к конкретному; системный метод. Среди философских: диалектический метод; метод восхождения от общего через особенное к единичному.

Научная новизна диссертации. Научная новизна диссертации заключается в следующих положениях:

– Выявлены метафизические основания виртуальной реальности как пространства социализации, что позволяет представить этот феномен в виде целостного образования наряду с актуальной реальностью и, тем самым, уйти от редуцирования к одному из его структурных элементов.

– Определена причина возникновения виртуальной реальности как пространства социализации: она есть результат осознания несовпадения сущего с должным и стремления человека во имя достижения полноты собственного бытия в актуальном мире минимизировать различие между ними. Будучи по природе воплощением мира идеального, виртуальная реальность, овладевая человеком, становится внутренним источником его социальной активности. Выявлено, что идеальное может лишь имитировать виртуальную реальность и в таком случае оно не становится пространством социализации (такова судьба идеологий, утопий, футурологических концепций и т.д., до тех пор, пока предлагаемые ими ценности не овладеют умами людей).

– Установлено, что в своем пределе виртуальное как пространство социализации имеет надындивидуальное (на этом уровне проявляют себя господствующие в обществе ценности и жизненные ориентиры) и индивидуальное (на этом уровне индивид следует собственным, отличным от общепринятых, представлениям о должном) измерения; определено, что

социализация посредством виртуального пространства – необходимое условие динамизма истории.

– Установлено, что личность как результат перманентного движения из актуальной реальности в виртуальную и обратно, может быть представлена, по меньшей мере, следующими ее типами: а) активным субъектом социальных отношений; б) личностью, реализующей ценности виртуальной реальности вопреки всему; в) личностью, пренебрегшей актуальной реальностью в пользу виртуальной.

– Аргументировано положение о том, что индивидуализм эпохи Постмодерна, продуцируемый полицентричными актуальными и виртуальными пространствами социализации, способен превратить отдельного человека или группу людей в абсолютную меру существования или несуществования, в конечном итоге, всей цивилизации (следовательно, возможна ситуация, способная привести к фактическому концу истории).

– Анализ конструкторов повседневной коммуникации в постсоветской России позволил реконструировать доминирующие на этом этапе виртуальные реальности как пространства социализации, способные предопределить основные особенности социализационных процессов, выраженные, с одной стороны, бесконечной сменой хаотично возникающих порядков (Делез, Гваттари), с другой – порядком, где ценностные ориентации выполняют преимущественно дезинтегративную функцию.

Научные положения, выносимые на защиту:

1. Виртуальная реальность, наряду с актуальной, есть один из миров, где бытийствует человек. В силу своей предметной ограниченности наука не в состоянии дать полноценную характеристику этой реальности. Только в рамках философского анализа возможно адекватное понимание онтологического статуса феномена виртуальной реальности.

2. Виртуальная реальность, так или иначе, всегда влияет на социализационные процессы. Однако следует различать виртуальную реальность, пребывая в которой человек превращается лишь в представителя некоторой субкультуры и виртуальную реальность, формирующую активного субъекта социальных преобразований. Последнее возможно лишь при аксиологическом подходе к наличной действительности.

3. Пребывание только в виртуальной реальности не обеспечивает полноценной социализации. Социализация – результат перманентного движения человека из мира актуального в миры виртуальные и обратно.

4. Время и пространство Постмодерна порождает особенные виртуальные миры. Взаимодействуя с наличной действительностью, они

формируют личность, специфической чертой которой является асоциальность в различных ее проявлениях.

5. Постсоветская реальность – новая эпоха в истории развития государства, и в тоже время, она есть продолжение советского периода. Поэтому современные виртуальные реальности представляют собой, прежде всего, результат сложнейшего наложения, суперпозиции ведущих идей этих времен, а социализация человека в пространстве постсоветской России есть результат противоречивого взаимодействия советской и постсоветской виртуальных реальностей и современной социальной действительности.

Теоретическая и практическая значимость работы обусловлена актуальностью и новизной темы исследования. В работе осуществляется социально-философский анализ феномена виртуальной реальности, ее участия в процессе социализации.

Результаты исследования могут быть включены в учебный курс социальной философии, онтологии, а могут послужить основой для новых спецкурсов. Результаты исследования могут быть полезными при изучении человека и общества, социализации и личностной идентификации, идеологии, массового потребления, формирования ложного сознания, эпохи Постмодерна, советской и постсоветской России.

Апробация результатов и публикации по теме диссертации. По теме диссертации было опубликовано пять статей, четыре из которых в журналах перечня ВАК: «Социализация личности в диалектике виртуального и актуального социальных миров» в 2013 году, «Россия постсоветская: виртуальные аспекты социального проекта» в 2013 году, «Человек виртуальных миров» в 2014 году. В 2014 году опубликована статья «Virtual Reality and Reproduction of Sociality: Experience of Social and Philosophical Analysis» в журнале, индексируемом в SCOPUS, и также входящем в перечень ВАК. Опубликована статья по итогам межвузовской конференции в 2012 году: «В начале было слово... (опыт анализа виртуализации социального)».

Структура и объем диссертации. Структура диссертации состоит из введения, двух глав, содержащих по три параграфа каждая, заключения и библиографии, насчитывающей 178 наименований. **Объем** работы составляет 142 страницы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В диссертационной работе мы исследовали виртуальную реальность как пространство социализации. Уточнили онтологический статус

виртуальной реальности, ибо мы рассматривали виртуальную реальность, прежде всего, как идеальное пространство, в котором осуществляется социализация и показали всю специфику процесса социализации человека в противоречивом взаимодействии виртуальных и актуального социальных миров. Также на примере эпохи Постмодерна и постсоветской России в частности, продемонстрировали серьезные изменения, иногда – деформации, происходящие с самой личностью человека при социализации в плотном переплетении многих виртуальных и актуальной реальностей.

Глава 1 «Теоретико-методологическая реконструкция феномена виртуального» посвящена уточнению онтологического статуса виртуальной реальности, исследованию присутствия виртуального в жизни человека, специфике понимания виртуальной реальности, особенностям философского представления о становлении и превращении виртуальной реальности в сферу социального бытия человека.

При исследовании научного понимания феномена виртуальной реальности, было установлено, что оно намного шире границ, предполагаемых естественными и социо-гуманитарными науками. Виртуальная реальность – один из миров, где протекает бытие человека. Следовательно, виртуальная реальность не должна быть отождествляема ни с одним из проявлений этого мира.

Для панорамного представления и в то же время глубокого понимания условий, способов поддержания и причин возникновения виртуальных реальностей, мы обратились к историко-философскому анализу виртуального. Это дало нам возможность раскрыть саму сущность виртуальной реальности, содержание и объем данного понятия.

Мы определили, что виртуальная реальность, по своей сути, есть идеальное образование, некая умозрительная конструкция, ставшая неотъемлемым фактором «подлинной» экзистенции человека. Идеальное может навсегда так и остаться идеальным, а может стать виртуальным, как только человек начнет им жить и наделит его онтологическими характеристиками: перенесет себя и свое существование в пространство виртуального. Со временем человек становится все более эмоционально вовлеченным, заинтересованным в пребывании в этом идеальном пространстве. Возникает аксиологический аспект виртуальной и актуальной реальностей: человек дает оценку наличной и виртуальной реальностям. Из сущего, наличного бытия рождается представление о должном. Осознавая несовпадение должного и сущего, виртуальные реальности начинают включать сущностные, необходимые, должные характеристики бытия.

Но как только человек начинает жить в этом виртуальном, тогда он в этом пространстве и начинает социализироваться, обретать свою социальную сущность. Так он оказывается в пространстве виртуальной социальной реальности.

Виртуальное социальное пространство вбирает в себя социальную действительность, преобразует ее (по собственным уникальным законам), а затем, отражая, выдает человеку иной ракурс, иное видение окружающего мира. Однако, зачастую, эти процессы для человека остаются невидимыми, и он с легкостью принимает подобное видение за саму действительность.

Виртуальная социальная реальность может твориться самим человеком по причине несовершенства мира наличного, присутствию в нем глубинных социальных изъянов, из-за которых человеку и приходится прибегать к помощи виртуальных миров при процессах социализации и самоидентификации.

Заметим, такое понимание виртуального не совпадает с общепринятым. Так как термин имеет глубокие технологические корни, то его современная интерпретация чаще всего и подразумевает именно компьютерные сетевые разработки. Безусловно, виртуальная реальность, созданная и поддерживаемая средствами связи, также может быть рассмотрена как один из факторов социализации современного человека. Однако, виртуальная реальность, основанная на технических средствах, не будет иметь столь глубокого влияния на человека, не сумеет встроиться в самую суть процесса социализации, выступая лишь одной из областей творчества человека и всегда подразумевая некоторую техническую поддержку.

Понимание виртуальной реальности, реализованное в данной работе, не подразумевает никаких иных ее контактов с действительностью, кроме как посредством человека и в самом его мышлении. Творение виртуальных социальных реальностей не носит характера праздности, технического вызова и пр., иногда она есть вынужденное творение в условиях беспомощности человека перед лицом действительности, иногда – производство области собственной деятельности. Очень часто она перенимает на себя большую часть социализирующих функций наличной реальности. Человек вынужден все чаще обращаться к виртуальному, вольно или невольно производя и воспроизводя ее в своих мыслях. И тогда действительно можно сказать, что человек «живет» в виртуальном мире.

Виртуальной реальности мы придали характер историчности, исходя из того, что наполнение или содержание социального (пространства) всегда само по себе исторично. Иными словами социально значимым для человека в разные эпохи было то, что соответствовало на тот момент времени ступени

его духовного развития. Виртуальная реальность, имея началом своим социальные противоречия, в каждый момент истории «отражает» (искажая, переиначивая) реалии соответствующего времени.

Виртуальные реальности могут быть порождением ума одного человека или умов многих людей, могут предназначаться для собственной социализации или для социализации группы людей. Человек может прибегать к построению виртуальной реальности бессознательно или же вполне осознанно. Они могут быть притворены в жизнь, и тогда стать частью самой актуальной реальности.

Виртуальное – продукт творчества человеческого духа, и в этом смысле оно, конечно, зависит от человека, времени и условий его жизни. В наших исследованиях мы предположили различать два уровня виртуальных реальностей. Первая виртуальная реальность отражает общественную, предельно объективную сторону жизни человека. В некотором смысле это есть объективный дух, который поэтапно включает в себя весь накопленный ранее духовный опыт человечества. Каждое новое поколение, проходя процесс социализации, присваивая себе собственную родовую сущность, вынуждено обращаться к кладовым первой виртуальной реальности. Призванная объединять людей, первая виртуальная реальность предполагает некие собирательные стандарты: религиозные, культурные, этнографические, языковые и т.д. Но в тот же самый момент разъединяет общество по тем же самым признакам, что нередко приводит к столкновениям и войнам. Имея преимущественно всегда ярко выраженное культурно-историческое преломление, по-разному социализирует человека даже в рамках одного исторического отрезка времени развития человечества. К примеру, раннее христианство (как один из предполагаемых вариантов первой виртуальной реальности) «вело на баррикады», являлось альтернативой, возражением против наличной религии и текущего политического строя. Однако со временем было превращено в весомый сдерживающий фактор.

Для полной социализации человека первой виртуальной реальности еще недостаточно. Всегда присутствует, участвует личностная, индивидуальная сторона данного процесса. Осознаваемое несоответствие наличного мира и тех идеалов, которыми располагает первая виртуальная реальность, вынужденно приводит человека к попыткам устранения пропасти между должным и сущим. Человек обращается к своему собственному миру: вторая виртуальная реальность строится (достраивается) именно на таких «несовпадениях». Она есть такое преломленное, искаженное умственное отражение наличной действительности, что социальное полотно начинает выглядеть в глазах человека не разорванным, а целостным.

Проблема заключается в том, что подобных (вторых) виртуальных реальностей начинает твориться все больше в пределах жизни одного человека. Каждый, кто не согласен с наличным бытием, кто по разным причинам не в состоянии пройти процессы социализации в должном виде в условиях наличной действительности, обращается за помощью к виртуальным мирам. Осознанно или спонтанно, целенаправленно или интуитивно каждый человек в большей или меньшей степени воспроизводит, замещает наличную действительность виртуальной. Проходя процесс до-социализации в такой смешанной социальной среде, личность человека изменяется (иногда деформируется) не по естественным законам, а уникальным законам конкретной виртуальной реальности. Безусловно, такие личностные изменения могут привести к различного рода конфликтам с другими людьми и обществом в целом. В этом случае вполне объяснимо желание еще более углубиться в собственные виртуальные миры из-за того, что его «обновленного» действительная реальность готова принять меньше прежнего.

Но на уровне второй виртуальной реальности существует группа, более примечательная всех прежних. Мы говорим о виртуальных реальностях, творимых не для себя (не для собственной социализации), но для других. Такое искусное творение подразумевает, что человек, охваченный подобной виртуальной ловушкой, не имеет понятия даже о ее существовании. Вырабатывая ложное сознание, ложное мышление, постоянно отвлекая искусственными идеалами и ценностями, система делает человека и общество управляемыми. Чаще всего, это происходит не с целью защитить, обогатить, просветить общество, а в сугубо своих интересах. Однако все же исключительно этими целями невозможно описать все взаимодействия человека творящего и воспринимающего общества. В некоторых случаях это действительно единственный возможный вариант прогресса. За исключением чрезвычайных событий, общество имеет природу инертную по своей сущности. В таком случае, нужны люди, способные повести за собой, способные управлять обществом. К сожалению, распознать истинные мотивы таких лидеров сразу почти невозможно.

Глава 2 «Личность как продукт взаимодействия виртуального и актуального социальных миров» посвящена специфике процесса социализации человека в противоречивом взаимодействии виртуальных и актуального социальных миров.

При наличии явного дефицита социализационных инструментов в актуальном мире, человек все чаще вынужден обращаться за помощью к совершенно иным средствам социализации. Творя виртуальные социальные

миры, он наделяет их социализирующими факторами, необходимыми ему. Однако, это не просто производство и воспроизводство отдельных недостающих свойств действительного мира на почве виртуального, это творение нового мира, где человек-творец начинает играть главенствующую роль. Таким образом, однажды сотворенный мир не остается в состоянии покоя и стабильности, он изменяется и развивается вместе с человеком, в свою очередь, человек старается органично сочетать собственные виртуальные миры и актуальную действительность.

В такой ситуации человек рискует затеряться в бесконечном переходе между виртуальным и актуальным мирами, очередной раз так и не сумев выбраться из виртуальной реальности. Личность как продукт взаимодействия виртуальных и актуальной социальных реальностей может оказаться «побежденной», выхолащенной самой диалектикой социальных миров.

На примере Эпохи Постмодерна было установлено, что современный человек находится во власти переплетения множества индивидуальных виртуальных реальностей, общественных виртуальных реальностей и актуальной действительности. Все эти миры часто конфликтуют между собой. Тем самым личность современного человека есть сомневающаяся, одинокая, беспокойная, ослабленная терзаниями и собственной нерешительностью. Подчас «слишком болезненно чувствующая» и крайне мнительная. Без однозначных границ личностного пространства. Личность чаще всего случай-ная, отождествляющая себя с окружающими предметами, потребляя все больше, и в этом находящая отдушину. Личность с глубокой психической зависимостью от самого процесса потребления уже без разбора, утратившая истинные социализационные ориентиры и постоянно ищущая себя.

Само время современности прорисовывает ситуацию, в которой личность изменяется изнутри, изгибается по новым, до конца еще не определенным, постоянно изменяющимся правилам. Человек Постмодерна живет в конструкции мира, в картине мира. Ситуация пространственно-временной неопределенности накладывает на человека свой отпечаток. Глобализация также способствует потере социализационных ориентиров в обществе. Довольно быстро стали исчезать, растворяться в прошлом многие культурные, этнографические, языковые, религиозные особенности целых наций.

Изменения происходят не только в макро структурах, более узкие сферы жизни людей также подверглись виртуализации. Семья, межличностные отношения традиционного уклада претерпевают неестественные изменения.

Социализация – непрерывный процесс утверждения себя как человека и части общества. Человек и общество не существуют по отдельности. Человеку нужен другой человек, чтобы обнаружить собственное присутствие в мире. Только в обществе человек может реализовать свою подлинную сущность. Для этого он должен быть замечен, узнаваем, желаем как человек. В современном обществе, больном массовостью, безразличием, взаимосоразмерностью части и целого человеку почти невозможно встретить чей-то пристальный взгляд на самом себе. Современный человек больше занят своим существом (телом), а его духовные практики прошли всеосушающий процесс секуляризации. Проще найти себя в вещи, книге, идеологии (проще – идее), чем пытаться выстроить сложный, неоднозначный процесс традиционной социализации.

На примере постсоветской России рассмотрено именно такое противоречивое взаимодействие индивидуальных виртуальных реальностей, виртуальных реальностей «предложенных сверху» и действительного мира сначала советского, а потом и постсоветского человека.

Глубинным личностным изменениям подвергся человек при титаническом всеохватном влиянии и поглощении его советской виртуальной реальностью – марксистско-ленинской идеологией. Так на протяжении почти 75-и лет его пытались превратить в человека намеренно усредненного, думающего прежде о благе страны, нежели о себе. Всеми возможными средствами советская власть старалась донести до общества все те идеи, которые формировали виртуальную советскую реальность, среди которых: принадлежность ко всевозможным союзам, семья, работа, партия и др.

Когда пал советский строй, опрокинулись и все виртуальные реальности, на которых он зиждился. Человек оказался перед лицом настоящей действительности с ее действительной экономикой, межгосударственными и межнациональными отношениями.

Опустошенным разочарованиями, глубокими экономическим и политическим кризисами, крахом структуры не только всего государственного устройства, но, прежде всего, полным крахом личных надежд и дела всей жизни – таким человек оказался перед лицом больших перемен. Когда советская виртуальная реальность, некогда владевшая сердцами и умами людей, рухнула, советский человек вошел в постсоветское пространство.

Однако советский человек не был готов оказаться постсоветским. Советское прошлое еще слишком доминировало в самом его мышлении, взглядах, условиях его жизни, стереотипах поведения, представлениях о

мире. Советский человек вступил в постсоветское пространство (в том числе территориальное, политическое, экономическое) все еще охваченный виртуальным миром прошлого.

Неоднозначная, сложная действительность поглотила постсоветского россиянина. Не найдя необходимых средств социализации в заново сформированном обществе, он был вынужден обратиться к построению новых собственных виртуальных реальностей.

Со временем, человеку советского прошлого были предложены новые политические, экономические, социальные виртуальные реальности. Пропагандируемые ими идеалы были истинны (мир, достаток, равноправие и т.п.), но их действительные идеалы были ложны (коррупция, подчинение, использование и т.д.).

Постсоветского человека затянуло в общество, пропагандирующее виртуальные истины ссрерхнасыщения и сверхпотребления.

Спустя почти двадцать лет после этих событий, российский человек вполне понимает, что живет при виртуальной демократии, с виртуальной свободой слова, при виртуальном устройстве экономики и многим другим. Западные массовые ценности, ориентированные на потребление, копирование, симуляцию и пр. поглотили современного человека, почти заставили его перестать адекватно воспринимать сложившуюся обстановку. Полученные от нового государства удобство, достаток, спокойствие и комфорт сгладили желание сопротивляться системе. Общество окунулось в сплетение частных и массовых виртуальных реальностей.

Если человеку случается выбраться из их оков, то возникает множество противоречий и конфликтов между действительной реальностью без виртуального налета и той личностью, которая была сформирована при участии виртуальных реальностей.

Анализ конструкторов повседневной коммуникации в постсоветской России позволил реконструировать доминирующие на этом этапе виртуальные реальности как пространства социализации. Предопределенные ими основные особенности социализационных процессов могут быть выражены, с одной стороны, бесконечной сменой хаотично возникающих порядков, с другой – порядком, где ценностные ориентации выполняют преимущественно дезинтегративную функцию.

Вся противоречивость процесса социализации в пространстве постсоветской России может быть выражена существованием типов личностей, интересы которых, зачастую, принимают противоположные стороны: патриоты и космополиты, националисты и интернационалисты,

активные участники общественных преобразований и асоциальные элементы и пр.

В **заключении** диссертационного исследования подводятся итоги и намечаются перспективы разработки данной проблематики.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях:

Публикации в изданиях, рекомендованных ВАК:

1. Хазиева Н.О. Социализация личности в диалектике виртуального и актуального социальных миров // Ученые записки Казанского университета, т. 155, кн. 1. Казань: Казан. ун-т – 2013. – С. 173-177.
2. Хазиев А.Х., Хазиева Н.О. Россия постсоветская: виртуальные аспекты социального проекта // Вестник экономики, права и социологии. – Казань – 2013., С. 235-238.
3. Хазиева Н. О., Ключина Е.В. Человек виртуальных миров // Вестник экономики, права и социологии. № 1 – Казань – 2014. – С. 169-172.
4. Khaziev A. Kh., Khazieva N. O., Klyshina E.V. Virtual Reality and Reproduction of Sociality: Experience of Social and Philosophical Analysis // Editor in Chief Mediterranean Journal of Social Sciences. MCSER Publishing, Rome-Italy. – Vol 5, No 23 (2014). – Pp. 1833-1837.

Публикации в других изданиях:

1. Хазиев А.Х., Хазиева Н.О. В начале было слово... (опыт анализа виртуализации социального) // История. Общество. Человек. Материалы межвузовской научно-практической конференции 2 ноября 2012 г. – Казанский ун-т, 2012. – С. 74-77.